

ВЫРОВЦЕВА Е. В.

Санкт-Петербургский государственный университет

МЕЖПОКОЛЕНЧЕСКИЙ ДИАЛОГ ОБ ИСТОРИИ В ФОРМАТЕ ИГРОВОГО СТОРИТЕЛЛИНГА

Аннотация: В исследовании рассмотрены медиапроекты, посвященные истории, с точки зрения организации коммуникативно-культурного диалога и формирования исторической памяти. Объектом исследования стали популярные проекты в формате игрового сторителлинга: «1917.Свободная история», «Карта истории», «1968Digital. Год, когда все началось». На основе методов текстового анализа, интент-анализа, опроса были определены функционально-коммуникативные особенности новых медиаформатов, их роль в формировании исторической памяти. В новых условиях функционирования журналистики со-участие оказывается наиболее эффективным способом представления прошлого, его осмысления и закрепления в памяти адресата. Мультимедийные технологии позволили нашему современнику «участвовать» в исторических событиях и «примерять» на себя судьбы участников этих событий.

Ключевые слова: историческая память, журналистика, диалог, игровой сторителлинг.

VYROVTSEVA E. V.

INTERGENERATIONAL DIALOGUE ABOUT HISTORY IN THE FORMAT OF GAME STORYTELLING

Abstract: The study examined media projects on history from the point of view of organizing a communicative-cultural dialogue and the formation of historical memory. The objects of the research were popular projects in the format of game storytelling "1917. Free History", "History Map", "1968 Digital. The year when it all began." Based on the methods of text analysis, intent analysis, and polling, the functional and communicative features of the new media formats and their role in the formation of historical memory were determined. In the new conditions of journalism functioning, co-participation is the most effective way of representing the past, and for its understanding and consolidation in the memory of the addressee. Multimedia technologies have allowed nowadays people to "participate" in historical events and "try on" the fate of the participants of these events.

Keywords: historical memory, journalism, dialogue, game storytelling.

Историческая тема, традиционная для отечественной журналистики [1], сегодня оказывается не только весьма востребованной (документальные проекты на телевидении, программы на радио, постоянные рубрики в газетах и журналах, популярность журнала «Дилетант» и сайтов <https://histrf.ru/>, <https://was.media/>, [186](https://</p></div><div data-bbox=)

runivers.ru/, <https://statehistory.ru/> и др.), но и привлекательной для освоения новых форматов — мультимедийных и трансмедийных. Об этом свидетельствует успех таких проектов, как «1917.Свободная история», «Карта истории» и «1968Digital. Год, когда все началось». Проблема исторической памяти, формирование и сохранение которой невозможно без диалога поколений, остается актуальной и дискуссионной [3; 6; 7].

Отечественная журналистика на протяжении практически трех столетий существовала в условиях цензуры и доминирования пропагандистской функции, что сказывалось на методах представления исторических событий и личностей и на принципах взаимоотношений с аудиторией. Цифровые технологии и развитие социальных медиа потребовали пересмотра традиционного подхода к представлению информации, в том числе исторической. Сегодня доминирующей особенностью диалога с аудиторией стала интерактивность, позволяющая превратить коммуникацию в игру, имитирующую погружение в события прошлого. Интерес к истории обусловлен и сменой ценностной парадигмы, и новыми возможностями поиска и потребления информации.

Сегодня редакторы и журналисты отвечают на запросы аудитории, понимая сложность и в то же время перспективность сложившейся ситуации, которую точно охарактеризовал В. О. Ключевский: «пробуждается интерес к происшедшему более серьезный, чем обычное любопытство к делам минувших дней» [4, с. 365]. При этом в чрезвычайно сегментированном обществе «третьей волны» (Э. Тоффлер) только активный диалог поколений способен сформировать историческую память.

Создатели мультимедийных проектов «1917.Свободная история», «Карта истории» и «1968Digital» попытались превратить исторические события в личное переживание конкретного пользователя, обратившись к привычным для нового «цифрового» поколения средствам. Рождение этих проектов было подготовлено: «Проблематизации “исторической памяти” в историографии весьма способствовало вовлечение в оборот нетрадиционных источников, интерес к личным воспоминаниям, семейной истории, краеведению, многократно усиленный становлением устной истории и обеспеченный новыми способами обработки информации» [6, с. 21]. Введенное Дж. Робенсоном понятие «автобиографическая память» [8] связано с феноменом «историзации индивидуальной памяти»: «придание индивидом социальной значимости автобиографическим событиям своей жизни; увязывание индивидуальной автобиографии с социально значимыми (“историческими”) событиями, вплоть до придумывания своего участия в них» [7, с. 183]. Мультимедийные технологии позволили не просто «придумывать» участие в исторических событиях, а «примерять» на себя судьбу тех, кто пережил революции, войны, коллективизацию, оттепель, перестройку.

На погружении основана документальная игра «Карта истории» и документальный проект «1917. Свободная история». В первом сериале для мобильных телефонов «1968Digital» фактологичность, релевантность, нарративность, социальная значимость, полифункциональность как свойства публицистического текста подчинены главному принципу организации информации — игровому сторителлингу [2]. Основой журналистского текста по-прежнему остается факт, но с помо-

щью цифровых технологий факт истории не только осваивается как социально значимым образом, но и превращается в субъективное переживание. Диалогичность как родовое свойство журналистского текста можно назвать доминирующим принципом игрового сторителлинга [5], причем именно возможность «личного участия» объединяет представителей разных поколений.

Заслуживает внимания и серьезная проблема, которую можно рассматривать и с точки зрения коммуникативно-культурного диалога поколений, и с позиции формирования исторической памяти. Игровой сторителлинг как способ рассказывания истории основан на клиповом «принципе объединения сюжетных линий, на взаимодействии виртуального и реального времени, виртуального и реального пространства» [2, с. 105]. У представителей старшего поколения такой формат может вызвать негативные эмоции, а для молодого человека игра в историю может так и остаться только игрой, «дополненной реальностью» [9], то есть чем-то несерьезным и неважным.

Литература

1. Барканова Е. В. Популяризация истории как медийная проблема / Е. В. Барканова // Ученые записки Новгородского государственного университета имени Ярослава Мудрого. — 2015. — № 2 (2). — С. 4–6.
2. Выровцева Е. В. Трансформация журналистского текста в проекте «1968Digital. Год, когда все началось» / Е. В. Выровцева // Век информации. — 2019. — Т. 7. — № 1. — С. 99–108.
3. Грибан И. В. Историческая память как исследовательская проблема: анализ современных подходов / И. В. Грибан // Бюллетень науки и практики. — 2016. — № 11 (12). — С. 334–342.
4. Ключевский В. О. Неопубликованные произведения / В. О. Ключевский. — Москва: Наука, 1983.
5. Лапина-Кратасюк Е. Особенности новых медиа / Е. Лапина-Кратасюк. — Текст: электронный // Постнаука. — 2015. 21 янв. — URL: <http://postnauka.ru/video/38005> (дата обращения: 29.01.2020).
6. Леопа А. В. Историческое сознание в условиях социокультурного кризиса / А. В. Леопа. — Красноярск: Сиб. федер. ун-т, 2011.
7. Савельева И. М., Полетаев А. В. «Историческая память»: к вопросу о границах понятия / И. М. Савельева, А. В. Полетаев // Феномен прошлого. — Москва: ГУ-ВШЭ, 2005. — С. 170–220.
8. Robinson J. A. Sampling autobiographical memory / J. A. Robinson // Cognitive Psychology. — 1976. — Vol. 8. — P. 578–595.
9. Virovtseva E., Grishanina A., Selyutin A. Innovative media projects: new forms of informational perception (series “1968.digital”) / E. Virovtseva, A. Grishanina, A. Selyutin // The European Proceedings of Social & Behavioural Sciences. — 2019. — № 55. — P. 473–479.